

Vejledning til **Tastaturtæppe** Varenummer 78 9901

Tasterne og hele barnet i bevægelse

Det er almindeligt kendt, at rigtig mange af os ikke lærer særlig godt, hvis vi udelukkende sidder stille på en stol og lytter. Alligevel bygger en del undervisning i skolen netop på denne måde at lære på. Læreren gennemgår og fortæller, hvad det handler om, og eleverne sidder stille og lytter.

Tastaturtæppet og de tilhørende aktiviteter er et materiale, der får eleverne op af stolene og ud på gulvet. Her er der mulighed for, at alle elever kan være aktive. Og de elever, der lærer bedst gennem kroppen, kan vise deres styrkesider.

De fleste aktiviteter handler om at udfordre sig selv eller andre. Aktiviteterne har alle det formål, at eleverne lærer bogstaver og ord gennem leg og bevægelse. Når eleverne først er introduceret til en aktivitet, kan de selvstændigt gennemføre resten. Alle aktiviteter lægger op til at lære nyt eller gentage noget man allerede kan, så sikkerheden styrkes.

Der er aktiviteter, som kan laves alene og andre som er sjovest at være flere om. Der er aktiviteter, der lægger op til konkurrence og andre, der handler om, at man selv lærer bogstavernes navne og form. Det er desuden oplagt, at eleverne selv finder på nye lege.

Tastaturtæppet bør, med alle sine kvaliteter, være en naturlig del af basismaterialet i børnehaven, i indskolingslokalet, specialundervisningslokalet eller på børneværelset derhjemme.

Med tastaturtæppet bliver læring til leg. Der appelleres til hele barnet og det der læres, hænger fast på en helt anden sikker måde. Tastaturtæppet har desuden den fordel, at det giver børnene opmærksomhed på bogstavernes placering på et tastatur i stedet for udelukkende at lære bogstaver ved hjælp af alfabetremsen. Denne viden vil de kunne drage nytte af, når de i andre sammenhænge skriver på computer.

Supplerende materialer (hører ikke med til tastaturtæppet)

- billede-/ordkort (billede på forside, ord på bagside)
- vokal- og konsonantkort (v for vokal, k for konsonant)
- rimkort (kort med billede af ord, der rimer på ord, der er lette at stave)
- farvekort (kort med en farve på den ene side og ordet på den anden)
- magnetbogstaver eller andre løse bogstaver

1. Træk et billedkort og stav ordet

Der skal bruges billed-/ordkort til denne leg.

I deler jer i to hold med mindst to deltagere på hvert hold. Læg bunken med billedkort klar med billedsiden op.

Første hold trækker et kort og viser et billede af ordet, som det andet hold staver ved at hoppe fra bogstav/tast til bogstav/tast. For at huske, hvor langt man er kommet med at stave ordet, kan en spiller fra samme hold stave ordet med magnetbogstaver på tavlen eller skrive bogstaverne på et papir imens, der hoppes på tastaturtæppet.

Når holdet mener, de er færdige og mener at de har stavet ordet rigtigt, skal det andet hold tjekke ordet, ved at kigge på kortets bagside. Er det stavet rigtigt, vindes kortet.

Det hold, der har flest kort til slut, vinder.

2. Læg et ord, der indeholder vokaler og konsonanter

Der skal bruges vokal- og konsonantkort til denne leg.

Træk et kort og se, hvor mange vokaler og konsonanter, du skal bruge. Der står f.eks. "k – v" på kortet. Det betyder, at du skal stave et ord, hvor der først kommer en konsonant og derefter en vokal, f.eks. "k – o". Rækkefølgen skal overholdes for at få godkendt ordet. Hvis du kan stave et ord, der passer til kortet, vinder du kortet og det er den andens tur til at prøve.

Den, der har flest kort til slut, har vundet.

3. Hop navne

Her gælder det om at hoppe alle de navne, man kender. Man kan slå sin egen rekord, eller udfordre en anden og se, hvem der kender flest navne.

Skriv alle navnene ned, i et hæfte, eller på tavlen og få en voksen til at se, om I har stavet rigtigt.

Der skal "trykkes" på shifttasten, mens der hoppes på tasten til første bogstav. Det viser at første bogstav er med stort. Det kan også aftales, at der hoppes på mellemrumstasten ved nyt navn.

Det kan også være navne på kæledyr, betegnelser som "mor", "far" osv.

4. Hop et ord, der rimer

Til denne leg bruges rimkort.

I skal sammen være 2 og 2. Det ene hold begynder. Den ene deltager siger et ord og den anden finder ord, der rimer på dette og staver det ved at hoppe på tastaturtæppet. Holdet får point svarende til det antal rimord, der findes. F.eks. siger den ene deltager "ko" og den anden hopper "sko" – "bo" – "lo" – "go" – "tro" – "so". I dette tilfælde fandt holdet 6 rimord og får derfor 6 point. Når man ikke kan finde flere rimord, går turen videre til det andet hold.

Til slut tælles point sammen, 1 point pr. rimord. Det hold, der har flest point vinder legen.

5. Hop et ord fra teksten

Til denne leg skal bruges en bog, en læsebog, frilæsningsbog eller diktator.

Man øver for sig selv eller dyster mod en anden. Vælg de ord, du vil øve dig på, skriv dem på tavlen med magnetbogstaver og hop derefter ordene på tastaturet. Når du har hoppet ordene et par gange, kan du måske uden at kigge og du kan få en anden til at sige ordene højt, mens du hopper.

Hvis I er flere om denne leg kan I dyste om point. Den, der staver et ord rigtigt, får et point. I kan også aftale, at man får et point for hvert bogstav, der er rigtigt i ordet.

Den der har flest point til slut vinder.

6. Hop farver

Til denne leg skal bruges farvekort.

To hold skiftes til at nævne den farve, der står på farvekortet, der trækkes og der skiftes til at hoppe. I stedet for at bruge farvekort, kan I også bruge farveblyanter, som I skiftes til at trække op af en kasse. Den farve der trækkes, er den farve, det andet hold skal stave til, ved at hoppe på tastaturtæppet. Holdene skiftes til at trække et farvekort eller en farveblyant og det andet hold hopper navnet på farven. F.eks. trækker et hold et lille kort eller en lille farveblyant. Det andet hold får dermed til opgave at hoppe L-I-L-L-A på tastaturet. Hvis de ikke staver rigtigt, går turen videre til det andet hold. Hvis de staver rigtigt, får de et ord mere, de skal stave.

Det hold, der har flest point til slut, har vundet.

7. Stå på et ord med arme og ben

Hvor mange forskellige ord på 1, 2, 3 eller 4 bogstaver kan du stave, ved at stille dig på de bogstaver, der indgår i ordet med hænder og fødder? Del jer i to hold eller slå din egen rekordtid. De to hold kan konkurrere om, hvem der staver flest ord på et minut.

I kan også være to på tæppet – så kan I stave ord på 6 – 8 bogstaver. Hver gang I staver et ord rigtigt, vinder I et point og den, der har flest rigtige, vinder til slut.

For at udbygge legen, kan I på forhånd skrive ord på et kort, og skiftes til at trække. Opgaven bliver så, at det ene hold læser ordet på kortet højt og det andet hold staver ordet ved at stille sig på bogstaverne på tæppet. Staves der rigtigt, har man vundet et point.

Det hold, der har flest point til slut, har vundet.

8. Gæt et ord

Til denne leg skal I bruge løse bogstaver (evt. magnetbogstaver) og ordkort.

I skal dele jer i 2 hold. En deltager fra det ene hold vender ryggen til tæppet. De andre vælger et ordkort med et ord og finder bogstaverne, der indgår i ordet. De løse bogstaver lægges nu på de tilsvarende bogstaver på tastaturtæppet, hvis det f.eks. er ordet "k – a – t" lægges k på k-tasten osv. Den deltager, der vendte ryggen til, tager nu bogstaverne fra tasterne og forsøger at gætte ordet, ved at lægge bogstaverne til ord.

Bogstaverne fra "k – a – t" kan også lægges "t – a – k", men da det ikke er det ord, der er valgt af holdet, får man kun et point, fordi det dog er et ord, mens det "rigtige" ord, altså det ord holdet har valgt "k – a – t" giver 3 point. Man må spørge, om det er en ting, noget levende eller et begreb før man begynder at gætte på, hvilket ord det er, der er valgt.

Det hold, der har flest point til slut vinder.

9. Hop alfabetet

Hop alfabetet forfra på tid, måske mens du synger alfabetsangen. I kan også konkurrere to og to – hvem er hurtigst? I kan dyste om, hvem der kommer længst på 1 minut, I kan skiftes til at tage tid og hoppe. Lad opgaverne gå på omgang i klassen.

Hvis I er med på en rigtig udfordring, så prøv at hoppe alfabetet bagfra – hvem er hurtigst? Eller hvem kan hoppe vokalerne for sig og konsonanterne for sig?

Lav selv opgaver og snak om, hvad der giver point.

10. Hop ord der slutter med –en

I deler jer i to hold og skiftes til at nævne et ord der slutter på –en. Det kan være "bilen", "koen" eller "solen". Nu skal det andet hold stave ordet ved at hoppe fra tast til tast på tæppet. Staver de ordet korrekt, har de vundet et point. I kan også skrive ordkort på forhånd, I kan f.eks. bruge jeres læsebog og finde ord i teksterne som ender på –en.

Det hold, der har flest point til slut, vinder. Denne leg kan I selv udbygge ved at vælge andre endelser, ordene skal slutte på. Det kan være -er, -ng, -ene, -ende eller, hvad I nu er kommet til eller er optaget af.